



# I Morti Addormentati

Di Niels Taatgen

## Ambientazione della Missione

Siete giunti nella piccola città portuale di Hfallock. Appena entrate nel centro abitato venite investiti da una tempesta di pioggia e grandine. Vi fate strada fino all' "Aringa salata", una taverna situata proprio sul bordo di una scarpata che si affaccia sul mare.

Dopo aver consumato un lauto pasto, ed esservi seduti intorno al caminetto, uno degli Anziani del villaggio vi viene incontro dicendo: "Se non sbaglio voi dovrete essere degli impavidi eroi pronti per una grande sfida". "Ad un paio di chilometri a nord del villaggio si trova il vecchio porto. In passato rappresentava un ottimo rifugio per le navi, e le caverne intorno ad esso garantivano ampi spazi per lo stoccaggio delle merci. Purtroppo, molto tempo fa, qualcosa di maligno si impossessò di quel posto, e da quel momento continua ad infestarlo. Se riuscirete a sconfiggere il male che pervade quel luogo, potremmo offrirvi una lauta ricompensa. Inoltre potrete tenere per voi qualsiasi tesoro che troverete nel porto. Eccovi una vecchia mappa di quel luogo che vi dovrebbe tornar utile."

## Obiettivi della Missione

Il vostro obiettivo è quello di raggiungere il vecchio porto, trovare l'origine del male, sconfiggerlo ed uscirne vivi. Iniziate con 5 Gettoni Conquista, se in qualsiasi momento vi ritroverete senza Gettoni Conquista il Male avrà vinto, e Hfallock dovrà attendere l'arrivo di nuovi eroi pronti ad accettare la sfida.

Una nota importante di questa missione riguarda i cumuli di ossa nelle aree 1, 2 e 3.

Dal momento in cui gli eroi raccoglieranno la Runa Blu nell'area 3, il signore supremo avrà la possibilità di ricollocare degli scheletri. Al costo di 8 Segnalini Minaccia ogni mucchio di ossa che si trova sulla mappa genera uno scheletro (mettiti sopra ai Segnalini Incontro). Questo piazzamento di mostri funziona anche se gli eroi hanno il mucchio di ossa entro la loro linea di visuale: essi vedranno le ossa agganciarsi le une alle altre ed infine levarsi la sagoma completa di uno scheletro. Questi scheletri hanno le stesse statistiche di uno scheletro normale, tranne che per il loro movimento che è ridotto a 2. Invece di usare un arco, essi attaccano con le loro mani ossute (un attacco in mischia) con un dado blu e uno verde. Se rimani senza scheletri, o non vuoi confondere gli scheletri normali con quelli collocati in questo modo, utilizza un Segnalino Minaccia, Veleno o altro per contrassegnarli e quindi distinguerli. L'evocazione degli scheletri può essere fermata solamente se gli eroi collocano il Corno del Demone sull'altare nell'area 2. Una volta che gli eroi avranno fatto ciò, tutti gli scheletri risorti dalle ossa si sbricioleranno di nuovo in mucchi ossa per non risorgere mai più. Dopo che gli eroi hanno sconfitto il Demone, non è più possibile ricollocare nuovi scheletri sui mucchi di ossa, ma quelli che sono al momento sul tabellone rimangono ancora in gioco.

## Area 1

Appena aprite i vecchi cancelli del porto, una brezza salata vi colpisce il viso. Alla vostra sinistra potete notare i moli ai quali alcune imbarcazioni quasi derelitte sono ancora ancorate. Tutta la zona è ricoperta da ossa scheletriche, sentite, inoltre, uno strano ronzio che riempie l'aria in lontananza, e che assomiglia al rumore emesso da un corno che viene utilizzato dalle imbarcazioni quando navigano nella nebbia, ma non siete in grado di stabilire da quale direzione provenga.

Tutto quello che sta ad Ovest dell'area 1 è mare, quindi ciò che sembrano essere corridoi laterali verso Ovest sono in realtà dei moli. (Tutto ciò che si trova ad Ovest dell'area è acqua fino alla linea di visuale). I Segnalini Incontro rappresentano dei mucchi particolarmente grandi di ossa sparse in giro. Gli eroi possono cercare in ciascuno di questi mucchi al costo di due movimenti. Il mucchio nel primo molo rivelerà un tesoro di rame, tutti gli altri non avranno niente al loro interno.

## Area 2

Entrate in una stanza che assomiglia molto ad una caverna con un altare nero nell'angolo Nord-Ovest. Lo strano ronzio sembra divenire leggermente più forte. Questa sala, il cui soffitto è nascosto nell'oscurità, vi trasmette una sensazione di paura, come se qualcuno vi stesse osservando.

**Il Segnalino Incontro nella stanza rappresenta l'altare. Se uno degli eroi analizza l'altare (spendendo due movimenti), trova un tesoro di rame, e legge il testo seguente:**

Nel momento in cui esaminate l'altare, notate, sul piano, uno strano incavo a forma di corno. Una incisione vicino ad esso recita: "Quando i morti iniziano a camminare, solamente il potere del corno pietrificato del Demone può fermarli per l'eternità". Improvvisamente sentite un'inconfondibile battito di ali!

Sebbene sia il turno degli eroi, i razorwings scendono in picchiata ed attaccano chiunque si trovi nell'area. Poi ritornano immediatamente nel soffitto coperto dall'oscurità, fuori dalla visuale di chiunque.

Questo si ripete anche durante il turno del Signore Supremo. Gli eroi possono eliminare i razorwings usando degli ordini di Guardia o abbandonando la stanza. Se lasciano la sala i razorwings li seguiranno, oppure, a discrezione del Signore Supremo, rimarranno di guardia nella stanza in attesa che gli eroi dovessero tornare (nell'eventualità che dovessero farlo). Al di fuori di questa sala i razorwings non hanno più la possibilità di nascondersi nel soffitto e verranno quindi trattati come razorwings normali.

L'altro Segnalino Incontro che si trova nel corridoio rappresenta un altro mucchio di ossa senza alcun tesoro.

**Quando gli eroi inseriscono il corno del demone nell'incavo dell'altare (spendendo 2 movimenti):**

Il corno del demone si fissa nell'altare, dopodiché risulta impossibile rimuoverlo. Udite rumori distanti di ossa che si infrangono a terra, ed intuite che gli scheletri provenienti dai cumuli di ossa sono ora ridotti a polvere. Avete estirpato il male che affliggeva questo luogo e quindi avete vinto il gioco!

## Area 3

Appena aprite la porta che conduce a quest'area, il ronzio diviene nettamente più rumoroso. Risulta evidente che questo rumore proviene da un enorme cubo nero che si trova proprio di fronte a voi, intorno ad esso potete notare delle rune che aleggiavano circondandolo. Appollaiata sopra al cubo si trova una enorme Manticora. A questo punto la Manticora prende la parola e dice: "Io sono il custode delle anime. Stupidi mortali, non capite che venendo qui avete firmato la vostra definitiva condanna a morte. Non potete comprendere cosa stia accadendo qui. Quanto più lotterete per uccidere, tanto più verrete sopraffatti".

Il Guardiano (che si trova in cima al cubo rappresentato dalla piccola mappa laterale) non abbandona il cubo per nessuna ragione, ma attaccherà chiunque entri nella sua visuale. Non può essere colpito in mischia poiché si trova troppo in alto. Le sue caratteristiche sono quelle di una Manticora Evoluta con 6 ferite extra. Una volta che gli eroi hanno sconfitto il Guardiano, essi possono scalare il cubo.

Quando raggiungete la cima del cubo notate una piccola cavità sulla sua sommità e al suo interno vedete una Runa Blu.

### Se gli eroi rimuovono la runa (al costo di un movimento):

Il ronzio termina istantaneamente, e le rune attorno al cubo scompaiono. Improvvisamente, i mucchi di ossa iniziano a muoversi, e intuite che degli scheletri si stanno gradualmente componendo da quei macabri resti.

Gli scheletri ora iniziano a nascere come descritto negli Obiettivi della Missione. Il primo collocamento degli scheletri è immediato e non costa alcun Segnalino Minaccia al Signore Supremo. Nei turni successivi egli dovrà spendere 8 Segnalini Minaccia per ricollocare altri scheletri sui mucchi di ossa. Gli eroi non possono più rimettere al suo posto la runa blu per fermare la nascita degli scheletri.

## Area 4

I muri di questo corridoio sono umidi, e il muschio li ricopre. Ad ogni modo, prima che possiate esaminare completamente il luogo, sentite alcuni pesanti passi che vengono verso di voi dall'altra parte del corridoio.

## Area 5

"Hahahahaha..." sentite un suono che rimbomba nel corridoio. "Stupidi mortali, non avete fatto altro che scavare la vostra tomba. Mi avete servito bene, io sono il grande Mnogwotz! Per troppo tempo quello stupido cubo ha cullato i miei schiavi nel loro sonno. Ora finalmente potranno camminare di nuovo e rivendicare il mondo per me. Ora come ringraziamento vi concederò di aggiungervi alle mie legioni!"

Il demone ha le statistiche di Demone Evoluto, più 8 ferite extra. Quando gli eroi uccidono Mnogwotz, egli si dissolve nell'aria lasciando cadere a terra solamente il suo corno. Per poter porre fine al flusso di scheletri un eroe deve riportare il corno all'altare. Il corno deve essere equipaggiato come un oggetto "Altro", e l'eroe che lo trasporta non può utilizzare i glifi per tornare in città finché è in possesso del corno. Se

l'eroe che porta con sé il corno viene ucciso, egli lascia cadere il corno nello spazio in cui è morto, che può quindi essere raccolto di nuovo da un altro eroe.

## Tesoro

Scrigni del tesoro:

Nota: se le descrizioni delle aree menzionano che gli eroi trovano un tesoro (come per l'altare), essi guadagnano solamente una carta tesoro e non una per ogni eroe come avviene normalmente per gli scrigni.

Rame 1: 2 Segnalini Conquista, 1 Maledizione, 1 Tesoro di Rame  
Rame 2: 1 Segnalino Conquista, 100 Monete, 1 Tesoro di Rame  
Rame 3: 3 Segnalini Conquista, 2 Maledizioni, 1 Tesoro di Rame  
Argento 1: 3 Segnalini Conquista, 1 Maledizione, 1 Tesoro d'Argento  
Argento 2: 2 Segnalini Conquista, 200 Monete, 1 Tesoro d'Argento  
Argento 3: 2 Maledizioni, 2 Tesori d'Argento  
Oro 1: 2 Segnalini Conquista, 1 Maledizione, 1 Tesoro d'Oro  
Oro 2: 3 Maledizioni, 2 Tesori d'Oro

## Ringraziamenti

La trama di questa Missione si basa su un'avventura di D&D che giocai molto tempo fa. Ora non ne ricordo neanche più il nome, ma ricordo che anche quella aveva una costiera ed un mostro che comandava altri mostri addormentati (penso che siano stati proprio scheletri). Ed uccidere quel mostro avrebbe risvegliato i dormienti. Vorrei ringraziare Staffi per il playtesting della Missione, e Mike Z. Per aver creato un incredibile editor di missioni.

Nota del traduttore:

**Questa Missione è stata scritta dal suo autore Niels Taatgen originariamente in lingua inglese ed è stata tradotta da Robocoppa per essere pubblicata sulla Tana dei Goblin dopo aver ottenuto la necessaria autorizzazione da parte dell'autore stesso.**